

Pistolets à balles de peinture, à CO_2, calibre 17,3 mm (0,68)

BONE DADDY (DMS01)
BONE DADDY GT (DMS02)
BONE DADDY RG (DMS03)

MANUEL DU PROPRIÉTAIRE

LIRE CHAQUE DIRECTIVE ET AVERTISSEMENT DU PRÉSENT MANUEL AVANT D'EMPLOYER CETTE ARME.

Bedienungsanleitungen in Deutsch auf der Rückseite.

Diablo Marketing LLC
Rts. 5 & 20, P.O. Box 308
East Bloomfield, NY, U.S.A. 14443

9-DMS01-515

⚠ AVERTISSEMENT : cette arme n'est pas un jouet. Elle requiert la supervision d'un(e) adulte pour les moins de 18 ans. Son maniement peut causer des blessures graves, voire mortelles, s'il est incorrect. L'utilisateur(trice) et les autres personnes se trouvant à portée de l'arme doivent mettre une protection pour les yeux conçue spécialement pour les balles de peinture. Lire le manuel du propriétaire avant d'utiliser l'arme.

IL INCOMBE À L'ACHETEUR(EUSE) ET À L'UTILISATEUR(TRICE) DE RESPECTER TOUTES LES LOIS RELATIVES À L'EMPLOI ET À LA POSSESSION DE CETTE ARME À BALLES DE PEINTURE.

Veuillez lire le présent manuel intégralement. N'oubliez pas que cette arme n'est pas un jouet. Respectez toujours les règles de sécurité du manuel, que vous rangerez en lieu sûr afin de pouvoir le consulter en tout temps.

Pour toute autre information sur votre nouveau pistolet, adressez-vous au service à la clientèle (*Customer Service*) de Diablo Marketing LLC, au 1-800-724-7486 ou au 1-585-657-6161.

MARCHE À SUIVRE POUR TIRER EN TOUTE SÉCURITÉ

Étape 1. Désignation des composants du pistolet
Étape 2. Utilisation de la sécurité
Étape 3. Pose et dépose de la source de CO_2
Étape 4. Armement du pistolet
Étape 5. Chargement et déchargement (balles de peinture)
Étape 6. Réglage de la vitesse initiale
Étape 7. Réglage du détendeur (sur certains modèles)
Étape 8. Visée et tir sûrs
Étape 9. Entretien du pistolet
Étape 10. Révision des règles de sécurité

Étape 1. Désignation des composants du pistolet

Apprendre le nom des composants (**fig. 1A, 1B et 1C**) de ce nouveau pistolet à balles de peinture facilitera la compréhension du présent manuel. On retirera ainsi davantage de plaisir de l'arme.

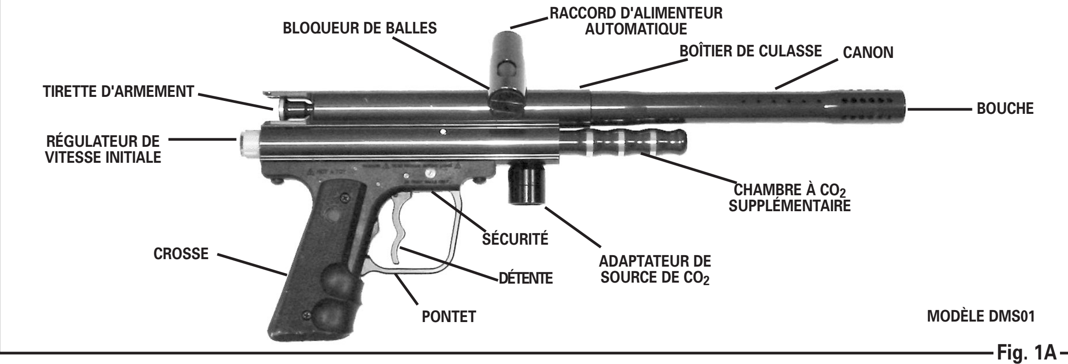


Fig. 1A

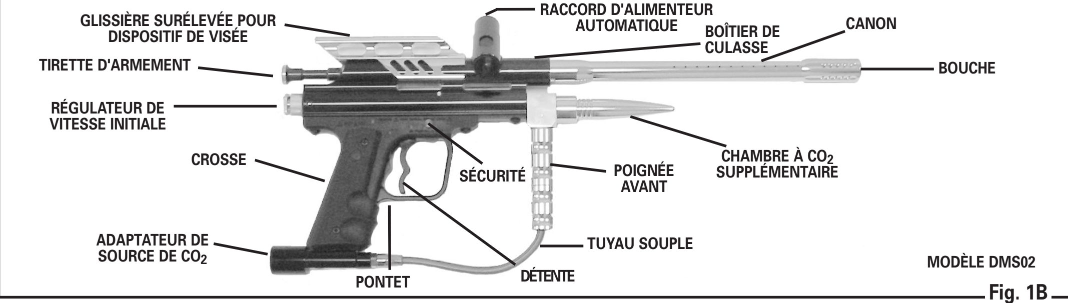


Fig. 1B

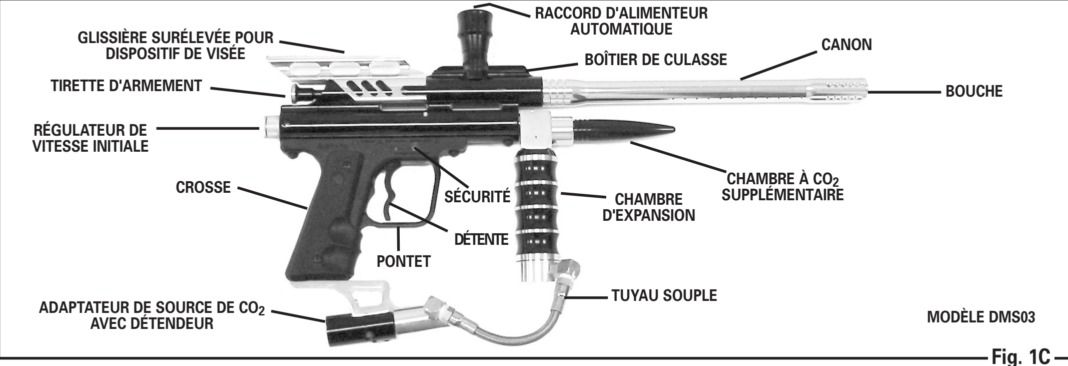


Fig. 1C

Étape 2. Utilisation de la sécurité

⚠ AVERTISSEMENT : laisser la « SÉCURITÉ MISE » jusqu'au moment de tirer. Ne L'« ENLEVER » qu'à ce moment-là.

A. Pour « METTRE LA SÉCURITÉ » :
- Repérer la SÉCURITÉ, placée presque au-dessus de la DÉTENTE (**fig. 2**).
- Pousser la SÉCURITÉ à fond de gauche à droite. La SÉCURITÉ n'est pas mise correctement tant que sa ligne rouge est visible. Une fois la « sécurité mise », l'arme ne peut tirer.

  Même quand la SÉCURITÉ « est mise », on devrait continuer à manier le pistolet à balles de peinture avec prudence. Ne jamais viser ce sur quoi on n'a pas l'intention de tirer.
- Poser la HOUSSE COUVRE-CANON (**fig. 3**).

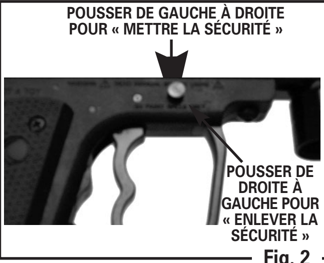


Fig. 2

B. Pour « ENLEVER LA SÉCURITÉ » :
- Retirer la HOUSSE COUVRE-CANON.
- Pousser la SÉCURITÉ à fond de droite à gauche.
- Le pistolet est prêt à tirer quand la « sécurité est enlevée », c'est-à-dire lorsque la ligne rouge de la SÉCURITÉ est visible.

Étape 3. Pose et dépose de la source de CO_2

⚠ AVERTISSEMENT : tenir les mains loin du CO_2 qui s'échappe de sa source. On préviendra ainsi les engelures. Si la source de CO_2 est munie d'un robinet, s'assurer que celui-ci est « FERMÉ » avant d'enlever la source du pistolet. Ne pas exposer la source de CO_2 à la chaleur ni la stocker à une température de plus de 54 °C (130 °F). À ce sujet, on doit toujours respecter les avertissements inscrits sur la source de CO_2 par le fabricant.

A. Pose de la source de CO_2
- S'assurer que la HOUSSE COUVRE-CANON est posée sur le CANON (v. **fig. 3**).
- « Mettre la sécurité » (v. **étape 2.A.**).
- Visser à fond la source de CO_2 à l'ADAPTATEUR DE SOURCE DE CO_2 (**fig. 1A à 1C**).
- Si la source de CO_2 est munie d'un robinet, « ouvrir » celui-ci. Le pistolet est maintenant sous pression.

  NOTA : enlever la source de CO_2 de l'adaptateur avant de ranger le pistolet.

B. Dépose de la source de CO_2

  NOTA : on doit toujours déposer la source de CO_2 avant de démonter le pistolet.
- Décharger le pistolet (v. **étape 5.B.**).
- « Mettre la sécurité » (v. **étape 2.A.**).

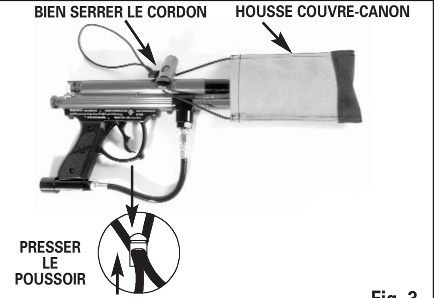


Fig. 3

- Si la source de CO_2 est pourvue d'un robinet, « fermer » celui-ci. Si elle en est dépourvue, pointer le pistolet dans une DIRECTION SÛRE, puis dévisser la source lentement et l'enlever. *NOTA* : on entendra un peu de CO_2 s'échapper en enlevant la source. C'est normal.

Étape 4. Armement du pistolet
- « Mettre la sécurité » (v. **étape 2.A.**).
- Pointer le pistolet dans une DIRECTION SÛRE.
- Tirer la TIRETTE D'ARMEMENT jusqu'à ce que l'on entende un déclic et que le MARTEAU reste bloqué en position d'armement.

⚠ AVERTISSEMENT : s'assurer que le MARTEAU est bien bloqué en position d'armement, car, en relâchant la TIRETTE D'ARMEMENT, le coup partira si le MARTEAU n'est pas bloqué.

Étape 5. Chargement et déchargement (balles de peinture)

⚠ AVERTISSEMENT : n'employer que des balles de peinture de calibre 17,3 mm (0,68). Ne jamais réutiliser les balles. L'emploi de tout autre type de munitions peut causer des blessures ou endommager le pistolet.

A. Chargement (balles de peinture)
- S'assurer que la HOUSSE COUVRE-CANON est posée sur le CANON (v. **fig. 3**).
- « Mettre la sécurité » (v. **étape 2.A.**).
- Pointer le pistolet dans une DIRECTION SÛRE.
- Fixer la TRÉMIE À BALLES DE PEINTURE sur le RACCORD D'ALIMENTEUR AUTOMATIQUE.
- Remplir la TRÉMIE À BALLES DE PEINTURE.
- Tourner le BLOQUEUR DE BALLES pour permettre à celles-ci d'entrer dans le BOÎTIER DE CULASSE.

B. Déchargement (balles de peinture)
- « Mettre la sécurité » (v. **étape 2.A.**).
- Vider ou déposer la TRÉMIE À BALLES DE PEINTURE.
- Dévisser le CANON et retirer toute balle de peinture restée dans le CANON, le BOÎTIER DE CULASSE et le RACCORD D'ALIMENTEUR AUTOMATIQUE.

Étape 6. Réglage de la vitesse initiale
- Pour augmenter la vitesse initiale, dévisser la VIS DE BLOCAGE DU RÉGULATEUR DE VITESSE INITIALE de 1/2 tour avec une clé hexagonale coudée, puis tourner le RÉGULATEUR DE VITESSE INITIALE en sens horaire (**fig. 4**).
- Pour réduire la vitesse initiale, tourner le RÉGULATEUR DE VITESSE INITIALE en sens antihoraire.
- Une fois la vitesse réglée, resserrer la VIS DE BLOCAGE DU RÉGULATEUR DE VITESSE INITIALE.

  NOTA : la vitesse initiale peut varier selon l'altitude et les conditions climatiques. AVANT d'utiliser le pistolet, on doit toujours en effectuer une « VÉRIFICATION DE SÉCURITÉ DE LA VITESSE INITIALE » avec un chronographe pour s'assurer que celle-ci ne dépasse pas 91,4 m/s (300 pi/s).

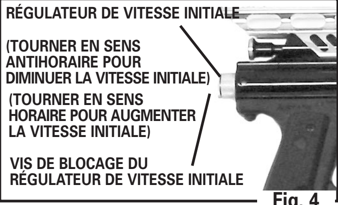


Fig. 4

Étape 7. Réglage du détendeur (sur certains modèles)
- Pour augmenter la pression dans le pistolet, desserrer la VIS DE BLOCAGE DU DÉTENDEUR, puis tourner la VIS DE RÉGLAGE DU DÉTENDEUR en sens antihoraire avec une clé hexagonale coudée (**fig. 5**).
- Pour réduire la pression dans le pistolet, tourner la VIS DE RÉGLAGE DU DÉTENDEUR en sens horaire, puis tirer deux coups (v. **étape 8**).
- Une fois la pression réglée, resserrer la VIS DE BLOCAGE DU DÉTENDEUR.



(pour les modèles munis d'un détendeur)

Fig. 5

Étape 8. Visée et tir sûrs
- L'utilisateur(trice) et les autres personnes se trouvant à portée de l'arme doivent mettre une protection pour les yeux conçue spécialement pour les balles de peinture.
- On doit toujours pointer l'arme dans une DIRECTION SÛRE.
- S'assurer que la cible et ses environs sont dégagés, puis ôter la HOUSSE COUVRE-CANON, armer le pistolet (v. **étape 4**), « enlever la sécurité » (v. **étape 2.B.**), viser et appuyer sur la DÉTENTE pour tirer.
- Ne pas tirer sur des objets ni sur des surfaces fragiles telles que les vitres.
- Les balles de peinture peuvent tacher les revêtements poreux comme la brique, le stuc et le bois.

Étape 9. Entretien du pistolet

A. Démontage pour nettoyage et lubrification
- Il faut toujours déposer la source de CO_2 (v. **étape 3.B.**) avant de démonter le pistolet.
- « Mettre la sécurité » (v. **étape 2.A.**), déposer la source de CO_2 (v. **étape 3.B.**), puis dévisser la MOLETTE du régulateur de vitesse initiale (**fig. 6**).
- Retirer la CULASSE pour sortir facilement le PERCUTEUR, le BUTOIR, le RESSORT et la TIGE du pistolet.
- Nettoyer ces pièces à l'eau chaude (sous le robinet), puis les essuyer complètement.
- DÈS que les pièces sont sèches, les huiler avec de l'huile pour armes à balles de peinture selon les indications de la **fig. 6**. NE PAS employer de solvants ni d'huiles à base de distillat de pétrole, car ils peuvent endommager le pistolet.

  NOTA : huiler soigneusement les pièces indiquées à la **fig. 6**, sinon elles peuvent rouiller.

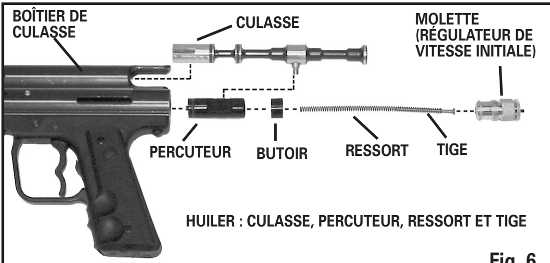


Fig. 6

B. Remontage
- Joindre la CULASSE et le PERCUTEUR et les insérer dans le BOÎTIER DE CULASSE (v. **fig. 6**). **IMPORTANT :** on doit presser la détente pendant cette opération pour que les pièces puissent être remises en place correctement dans le BOÎTIER DE CULASSE.
- Assembler le BUTOIR, le RESSORT et la TIGE, puis les pousser à fond dans le BOÎTIER DE CULASSE.
- Reposer la MOLETTE et la serrer à la main.
- Ne pas effectuer de tirs à vide si le pistolet n'est pas lubrifié, car cela pourrait endommager le pistolet.
- Si le robinet de la source de CO_2 fuit, NE PAS essayer de le réparer soi-même. Bricoler ou essayer de modifier le pistolet de quelque façon que ce soit peut le rendre dangereux et annulera la garantie.
- Si le pistolet tombe à terre, le vérifier pour s'assurer qu'il fonctionne bien avant de reprendre le tir. Tout changement remarqué, tel qu'une course ou une force de détente moins grandes, peut être l'indice d'une usure ou d'un bris de pièces. **Demander assistance au service à la clientèle (Customer Service) avant de réutiliser le pistolet.**

Étape 10. Révision des règles de sécurité
- Il faut toujours manier le pistolet à balles de peinture comme s'il était chargé.
- On doit toujours viser ou maintenir le canon pointé dans une DIRECTION SÛRE.
- Il faut toujours garder la « sécurité mise » jusqu'à ce que l'on soit prêt(e) à tirer dans une DIRECTION SÛRE.
- On doit toujours s'assurer que la « sécurité est mise » et que l'arme est déchargée lorsqu'on la reçoit de quelqu'un ou qu'on la sort d'un rangement.
- Ne jamais placer le doigt à l'intérieur du PONTET tant que l'on n'est pas prêt(e) à tirer.
- L'utilisateur(trice) et les autres personnes se trouvant à portée de l'arme doivent mettre une protection pour les yeux conçue spécialement pour les balles de peinture.
- Ne jamais regarder à l'intérieur du CANON ou de la CULASSE d'un pistolet à balles de peinture.
- Ne jamais tirer sur une personne ne portant pas de protection pour les yeux conçue spécialement pour les balles de peinture.
- Ne jamais démonter le pistolet avant d'en retirer la source de CO_2 (v. **étape 3.B.**) et de s'assurer que la « sécurité est mise » (v. **étape 2.A.**).
- Afin de prévenir les engelures, éviter tout contact du CO_2 avec la peau.
- On doit toujours respecter les avertissements inscrits sur la source de CO_2 par le fabricant.
- N'employer que des balles de peinture de calibre 17,3 mm (0,68). Ne jamais réutiliser les balles.
- On doit toujours vérifier la vitesse initiale des balles de peinture avant de débuter le tir.
- Ne jamais utiliser l'arme si la vitesse initiale des balles dépasse 91,4 m/s (300 pi/s).
- Ne pas essayer de bricoler ni de démonter le pistolet d'une façon autre que celle qui est spécifiée dans le présent manuel pour l'enlèvement des balles de peinture, le nettoyage et la lubrification. Pour les réparations, s'adresser à un centre de service agréé ou envoyer le pistolet à l'usine.
- Ne jamais ranger le pistolet chargé, sous pression ni dans un endroit non sûr. S'assurer qu'il ne reste **AUCUNE** balle dans l'arme (v. **étapes 3.B. et 5.B.**).
- On doit toujours recouvrir la BOUCHE du pistolet avec la HOUSSE COUVRE-CANON quand on ne tire pas.

CARACTÉRISTIQUES

Mécanisme :	semi-automatique, 7 coups par seconde	Longueur :	DMS01 45 cm (17,7 po)
Munitions :	balles de peinture, calibre 17,3 mm (0,68)		DMS02 45 cm (17,7 po)
Poids :	DMS01 1,8 kg (4 lb)		DMS03 52 cm (20,4 po)
	DMS02 1,4 kg (3,08 lb)	Canon :	amovible, en aluminium formé par extrusion de précision
	DMS03 1,65 kg (3,6 lb)	Agent propulseur :	CO_2
		Sécurité :	verrou transversal

PERFORMANCES

L'utilisation du pistolet à une température inférieure à 21,1 °C (70 °F) réduira le nombre de coups tirés. Cependant, le phénomène inverse se produira au-delà de 21,1 °C (70 °F). De nombreux facteurs influent sur la vitesse initiale, notamment la marque des balles de peinture et leur type, la pression du CO_2 dans l'arme, la lubrification, l'état du canon et la température.

SERVICE DE RÉPARATION

Si une réparation est nécessaire, il est recommandé d'apporter ou d'envoyer le pistolet à un centre de service agréé ou à Diablo Marketing LLC, qui disposent des outils et des appareils spéciaux requis. Pour les coordonnées du centre le plus proche, s'adresser au service à la clientèle (*Customer Service*), au 1-800-724-7486 ou au 1-585-657-6161. (Les clients de pays autres que le Canada et les États-Unis devraient communiquer avec leur distributeur.) NE PAS ESSAYER DE DÉMONTER LE PISTOLET D'UNE FAÇON AUTRE QUE CELLE QUI EST SPÉCIFIÉE DANS LE PRÉSENT MANUEL POUR L'ENLÈVEMENT DES BALLES DE PEINTURE, LE NETTOYAGE ET LA LUBRIFICATION !, car il pourrait être impossible de remonter l'arme correctement. En pareil cas, Diablo Marketing LLC se dégagerait de toute responsabilité quant à la garantie.

GARANTIE LIMITÉE DE UN AN

La présente garantie est transférable et assure à l'acheteur au détail que ce produit est garanti contre tout défaut de fabrication et de matériaux pendant un an à compter de la date d'achat au détail. Pour enregistrer le numéro de série de votre arme, veuillez remplir la fiche d'enregistrement (*Product Registration*) jointe au présent manuel et nous la renvoyer. L'envoi de la fiche ne constitue pas une condition de garantie.

CE QUE COUVRE LA GARANTIE

Les pièces de rechange, la main-d'œuvre et les frais d'expédition du produit réparé au consommateur.

CE QUE NE COUVRE PAS LA GARANTIE

Les frais d'expédition du produit défectueux à Diablo Marketing LLC ni les dommages résultant de l'utilisation abusive ou de la non-exécution de l'entretien normal (v. **étape 9**) du pistolet, ni aucuns autres frais. LE DOMMAGE INDIRECT, LE DOMMAGE FORTUIT, LES FRAIS ACCESSOIRES NI LES DOMMAGES MATÉRIELS. (CERTAINS PAYS N'ADMETTENT PAS L'EXCLUSION NI LA LIMITATION DU DOMMAGE FORTUIT OU INDIRECT. IL EST DONC POSSIBLE QUE LA LIMITATION ET L'EXCLUSION NE S'APPLIQUENT PAS DANS VOTRE CAS.)

RECOURS À LA GARANTIE

Clients des États-Unis : veuillez joindre vos nom, adresse et numéro de téléphone au produit, ainsi que la description du problème et une copie du ticket de caisse. Emballez et envoyez le produit à Diablo Marketing LLC, Routes 5 & 20, P.O. Box 308, E. Bloomfield, NY, 14443.
Clients du Canada : veuillez suivre les directives d'expédition ci-dessus et envoyer le produit au Crosman Parts & Service Depot, 611 Neal Drive, Peterborough (Ontario), K9J 6X7.
Clients des autres pays : veuillez retourner le produit au distributeur le plus proche. Si vous ne connaissez pas ses coordonnées, composez le 1-585-657-6161 et demandez assistance auprès de notre service international (*International Department*).

GARANTIES IMPLICITES

TOUTE GARANTIE IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET DE CONVENANCE À DES FINS PARTICULIÈRES, SE LIMITE À UNE DURÉE DE UN AN À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT AU DÉTAIL. CERTAINS PAYS N'ADMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE DE LA GARANTIE IMPLICITE. IL EST DONC POSSIBLE QUE CETTE LIMITATION NE S'APPLIQUE PAS DANS VOTRE CAS.
Aucune clause de la présente garantie ne sera applicable si elle est interdite par un acte législatif inopposable. Cette garantie vous donne des droits légaux particuliers ; vous pouvez aussi avoir d'autres droits, variant selon la législation en vigueur.



BONE DADDY (DMS01)
BONE DADDY GT (DMS02)
BONE DADDY RG (DMS03)
Kaliber 0,68 CO_2, CO_2 Paintball-Markierer
BEDIENUNGSANLEITUNG

VOR DER VERWENDUNG DES PAINTBALL-MARKIERERS SOLLTEN ALLE BEDIENUNGS- UND SICHERHEITSHINWEISE GELESEN WERDEN

Diablo Marketing LLC
Rts. 5 & 20, P.O. Box 308
East Bloomfield, NY 14443

9-DMS01-515

⚠ACHTUNG: Diese Waffe ist kein Spielzeug. Unvorschriftsmäßige Benutzung kann schwere Verletzungen verursachen oder tödlich sein. Zum Schutz der Augen sollten Sie und alle beteiligten Personen immer eine Paintball-Schutzbrille tragen. Kann nur an Personen ab 18 Jahren gekauft werden. Benutzung von Personen unter 18 Jahren darf nur unter strenger Aufsicht eines Erwachsenen geschehen. Lesen Sie alle Anleitungen vor dem Gebrauch.

KÄUFER UND BENUTZER SIND VERPFLICHTET, ALLE GESETZLICHEN VORSCHRIFTEN BEZÜGLICH DER VERWENDUNG DIESES PAINTBALL-MARKIERERS ZU BEACHTEN.

Lesen Sie diese Bedienungsanleitung bitte vollständig durch. Bedenken Sie, dass dieser Paintball-Markierer kein Spielzeug ist. Beachten Sie alle Sicherheitshinweise in dieser Anleitung und bewahren Sie die Anleitung an einem sicheren Ort auf.

Bei Fragen zu diesem Paintball-Markierer wenden Sie sich bitte telefonisch unter der Nummer +1 585-657-6161 an die Kundendienstabteilung von Diablo Marketing LLC.

SCHRITTE FÜR SICHERES SCHIESSEN

Schritt 1. Mit allen Teilen des Paintball-Markierers vertraut werden

Das Erlernen der Bezeichnungen für die einzelnen Teile Ihres neuen Paintball-Markierers (**Abb. 1A, 1B und 1C**) wird Ihnen helfen, die Bedienungsanleitung besser zu verstehen und Ihr Vergnügen bei der Verwendung des Paintball-Markierers erhöhen.

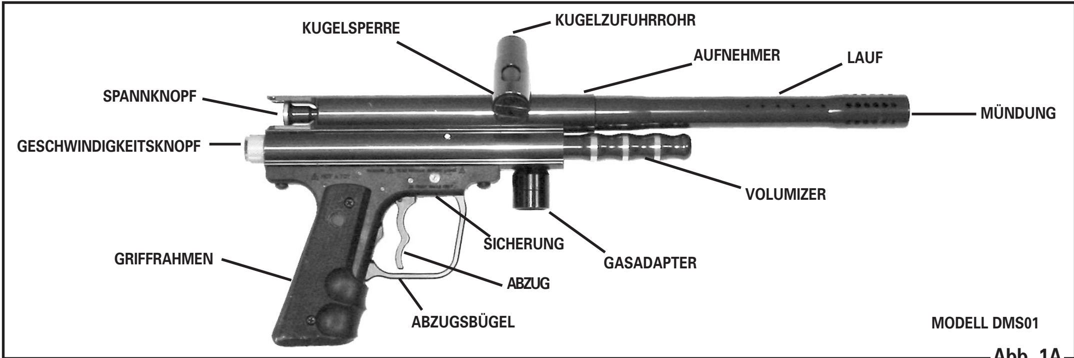


Abb. 1A

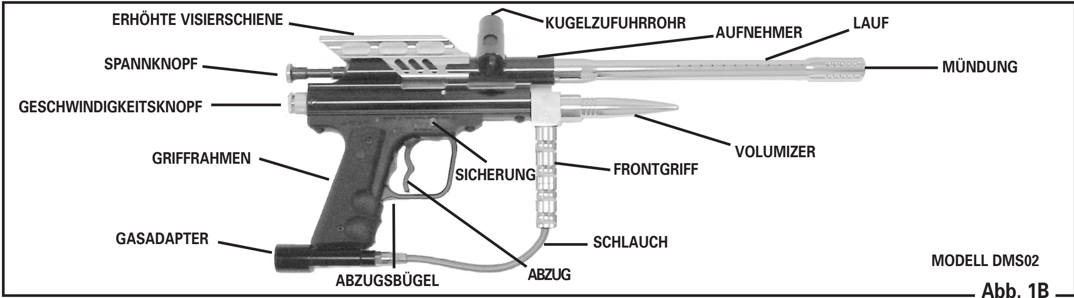


Abb. 1B

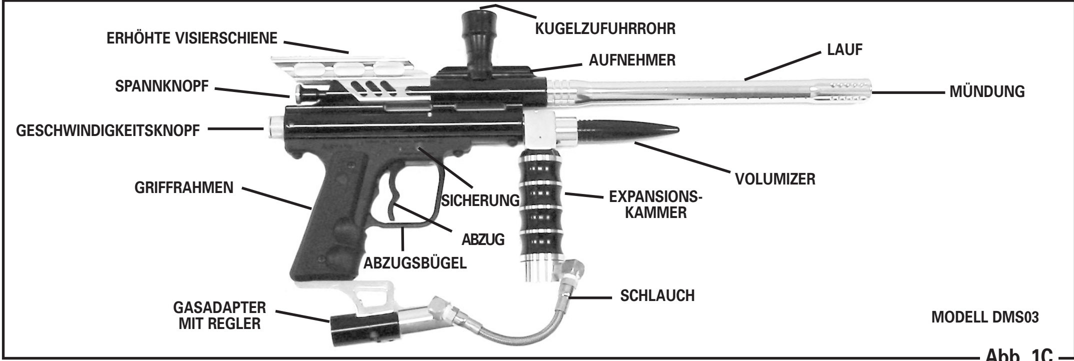


Abb. 1C

Schritt 2. Verwendung der Sicherung

⚠ACHTUNG: Lassen Sie den Paintball-Markierer GESICHERT, bis Sie schussbereit sind. ENTSICHERN (Stellung „OFF SAFE“) Sie erst direkt vor dem Schießen.

A. Zum SICHERN des Paintball-Markierers:
- Die SICHERUNG befindet sich über dem ABZUG.
- Die SICHERUNG von links vollständig eindrücken. (**Abb. 2**). Die Farbkugelpistole ist erst gesichert, wenn die Sicherung vollständig eingedrückt und die rote Markierung um die Sicherung nicht mehr sichtbar ist. Im gesicherten Zustand kann der Paintball-Markierer nicht abgeschossen werden.

  Auch im gesicherten Zustand sollte mit dem Paintball-Markierer vorsichtig umgegangen werden. Richten Sie den Paintball-Markierer niemals auf etwas, worauf nicht geschossen werden soll.
- Den LAUFVERSCHLUSS auf den Lauf schieben (**Abb. 3**).

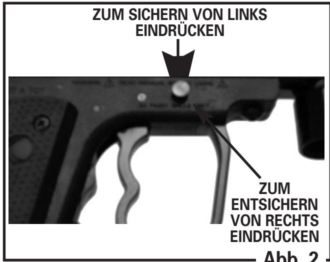


Abb. 2

B. Zum ENTSICHERN des Paintball-Markierers:
- Den LAUFVERSCHLUSS entfernen.
- Die SICHERUNG von der rechten Seite aus vollständig eindrücken. (**Abb. 2**).
- Der Paintball-Markierer kann abgeschossen werden, wenn er entsichert (Off Safe) ist. Wenn der rote Kreis um die SICHERUNG sichtbar ist, ist der Paintball-Markierer entsichert und kann abgeschossen werden.

Schritt 3. Ein- und Ausbau des Tanks

⚠ACHTUNG: Bringen Sie die Hände nicht mit entweichendem CO_2 Gas in Berührung. Ein Hautkontakt kann Frostbeulen verursachen. Wenn Ihr CO_2 Tank mit einem Ein/Aus-Ventil ausgestattet ist, muss dieses immer in der AUS-POSITION sein, bevor Sie den Tank ein- oder ausbauen. CO_2 Tanks dürfen weder Hitze ausgesetzt noch bei Temperaturen über 54° C gelagert werden. Für korrekte Handhabung und Lagerung sind die am CO_2 Tank angebrachten Warnhinweise des Herstellers zu beachten.

A. Einsetzen des CO_2 Tanks
- Der LAUFVERSCHLUSS muss auf dem Lauf angebracht sein (siehe **Abb. 3**).
- Sichern Sie den Paintball-Markierer (siehe **Schritt 2A**).
- Schrauben Sie den CO_2 Tank in den GASADAPTER.
- Ziehen Sie den CO_2 Tank am GASADAPTER fest, bis Sie einen soliden Anschlag spüren.
- Wenn der CO_2 Tank mit einem Ein/Aus-Ventil ausgestattet ist, drehen Sie dieses auf „Ein“. Der Paintball-Markierer ist nun vollständig geladen. **HINWEIS:** Den Paintball-Markierer nicht mit eingesetztem CO_2 Tank lagern.

B. Ausbau des CO_2 Tanks

HINWEIS: Vor der Demontage des Paintball-Markierers immer den CO_2 Tank herausnehmen.
- Entladen Sie den Paintball-Markierer (Siehe **Schritt 5B**).
- Sichern Sie den Paintball-Markierer (siehe **Schritt 2A**).

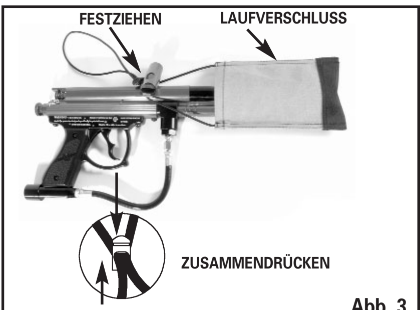


Abb. 3

- Wenn der CO_2 Tank mit einem Ein/Aus-Ventil ausgestattet ist, drehen Sie dieses auf „Aus“. Andersfalls schrauben Sie den CO_2 Tank langsam ab, wobei der Markierer in eine „SICHERE RICHTUNG“ gehalten werden muss. **HINWEIS:** Beim Entfernen des CO_2 Tanks entweicht eine kleine Menge des CO_2 Gases, was normal ist.

Schritt 4. Spannen des Paintball-Markierers
- Sichern Sie den Paintball-Markierer (Siehe **Schritt 2A**).
- Halten Sie den Paintball-Markierer in eine SICHERE RICHTUNG.
- Ziehen Sie den SPANNKNOPF ganz zurück, bis ein Klickgeräusch zu hören und der HAMMER eingerastet ist.

⚠ACHTUNG: Der HAMMER muss vollständig eingerastet sein. Wenn der HAMMER nicht vollständig eingerastet ist und Sie den SPANNKNOPF loslassen, kann ein Schuss vom Paintball-Markierer abgegeben werden.

Schritt 5. Laden und Entladen der Paintballs

⚠ACHTUNG: Verwenden Sie ausschließlich Paintballs mit Kaliber 0,68. Verwenden Sie niemals gebrauchte Munition. Andere Munitionstypen können Sie oder andere Personen verletzen oder Schäden am Paintball-Markierer verursachen.

A. Paintballs laden
- Der LAUFVERSCHLUSS muss auf dem LAUF angebracht sein (Siehe **Abb. 3**).
- Sichern Sie den Paintball-Markierer. (Siehe **Schritt 2A**)
- Halten Sie den Paintball-Markierer in eine SICHERE RICHTUNG.
- Befestigen Sie den PAINTBALL-MUNITIONSBEHÄLTER am KUGELZUFUHRROHR.
- Füllen Sie den PAINTBALL-MUNITIONSBEHÄLTER mit den Kugeln.
- Drehen Sie die KUGELSPERRE, damit die Kugeln dem AUFNEHMER zugeführt werden können.

B. Paintballs entladen
- Sichern Sie den Paintball-Markierer. (Siehe **Schritt 2A**)
- Entleeren Sie den PAINTBALL-MUNITIONSBEHÄLTER oder nehmen Sie ihn ab.
- Schrauben Sie den LAUF ab und nehmen Sie die Paintballs aus dem LAUF, dem AUFNEHMER und dem KUGELZUFUHRROHRANSCHLUSS heraus.



Abb. 4

Schritt 6. Einstellen der Geschwindigkeit
- Zum Erhöhen der Schussgeschwindigkeit, drehen Sie die beiden GESCHWINDIGKEITS-EINSTELLSCHRAUBEN unter Verwendung eines Sechskantschlüssels um eine halbe Drehung heraus. Drehen Sie den GESCHWINDIGKEITSKNOPF nach rechts. (**Abb. 4**)
- Drehen Sie den GESCHWINDIGKEITSKNOPF zum Reduzieren der Geschwindigkeit nach links.
- Wenn die gewünschte Geschwindigkeit erreicht ist, ziehen Sie die GESCHWINDIGKEITSEINSTELLSCHRAUBEN wieder fest.

  HINWEIS: Die erzielbare Geschwindigkeit hängt von der Höhenlage und von den Wetterbedingungen ab. VOR der Verwendung des Paintball-Markierers sollte aus Sicherheitsgründen immer ein „GESCHWINDIGKEITSTEST“ durchgeführt werden. Dazu wird ein Chronograph verwendet. Die Geschwindigkeit darf 300 fps (91 m pro Sekunde) nicht übersteigen.

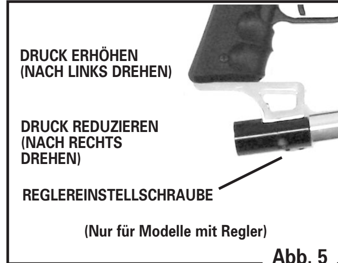


Abb. 5

Schritt 7. Einstellen des Reglers (nicht bei allen Modellen)
- Zur Erhöhung des Drucks im Markierer drehen Sie die REGLEREIN-STELLSCHRAUBE unter Verwendung eines Sechskantschlüssels nach links (**Abb. 5**).
- Zum Reduzieren des Drucks im Markierer drehen Sie die REGLEREINSTELLSCHRAUBE nach rechts und feuern den Markierer dann zweimal ab (Siehe **Schritt 8**).
- Wenn der gewünschte Druck eingestellt ist, ziehen Sie die REGLERSICHERUNGSSCHRAUBE wieder fest.

Schritt 8. Zielen und sicheres Schießen
- Zum Schutz der Augen sollten Sie und alle beteiligten Personen immer eine Paintball-Schutzbrille tragen.
- Zielen Sie den Paintball-Markierer immer in eine SICHERE RICHTUNG.
- Wenn die Zielscheibe und der Raum im Bereich der Zielscheibe frei sind, nehmen Sie den LAUFVERSCHLUSS ab, spannen Sie den Markierer (siehe **Schritt 4**), entsichern Sie (siehe **Schritt 2B**) und drücken Sie den ABZUG, um einen Schuss abzugeben.
- Schießen Sie nicht auf zerbrechliche Gegenstände wie z. B. Fenster.
- Auf porösen Oberflächen, z. B. Ziegelsteinen, Stuck und Holz, können durch die Paintballs Flecken entstehen.

Schritt 9. Pflege des Paintball-Markierers

A. Demontage und Reinigen des Paintball-Markierers:
- Vor der Demontage des Markierers sollten Sie immer den CO_2 Tank abnehmen (Siehe **Schritt 3B**).
- Nachdem Sie den Paintball-Markierer gesichert (siehe **Schritt 2A**) und den CO_2 Tank abgenommen (siehe **Schritt 3B**) haben, schrauben Sie den ANSATZ ab. (**Abb. 6**)
- Ziehen Sie den BOLZEN heraus. Danach lassen sich SCHLAGBOLZEN, DÄMPFER, FEDER und STIFT leicht aus dem Markierer ziehen.
- Waschen Sie die ausgebauten Teile in warmem Leitungswasser. Stellen Sie nach dem Reinigen sicher, dass die Teile gut getrocknet werden.

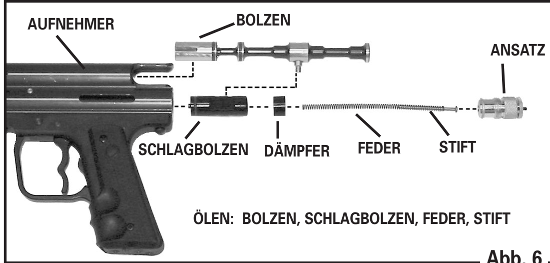


Abb. 6

- SOFORT nach dem Trocknen müssen die Teile mit Paintbll-Markierer-Öl an den in **Abb. 6** gezeigten Stellen geölt werden. Verwenden Sie KEIN Petroleumdistillatöl oder -lösungsmittel, da diese den Paintball-Markierer beschädigen könnten. **HINWEIS:** Wenn der Markierer nicht ordnungsgemäß an den in **Abb. 6** gezeigten Stellen geölt wird, kann sich Rost bilden.

B. Montage des Paintball-Markierers
- Bauen Sie BOLZEN und SCHLAGBOLZEN wieder zusammen und schieben Sie diese wie in **Abb. 6** gezeigt in den AUFNEHMER. **WICHTIG:** Dabei muss der Abzug gedrückt werden, damit die Teile vollständig in den AUFNEHMER geschoben werden können.
- Bauen Sie DÄMPFER, FEDER UND STIFT zusammen und schieben Sie diese bis zum Anschlag in den AUFNEHMER.
- Schrauben Sie den ANSATZ handfest in den AUFNEHMER.
- Geben Sie keinen Schuss ohne Paintballs ab, wenn der Markierer nicht ordnungsgemäß geölt wurde, da dieser dadurch beschädigt werden könnte.
- Falls ein Luftleck im Bereich des Ventils auftauchen sollte, versuchen Sie bitte NICHT, dieses selbst zu reparieren. Die Sicherheit des Paintball-Markierers ist nicht mehr gewährleistet, wenn dieser auf irgend eine Art modifiziert wurde. Bei Nichtbeachtung ist die Garantie nichtig.
- Sollte der Paintball-Markierer fallen gelassen werden, muss vor der nächsten Verwendung dessen richtige Funktion geprüft werden. Wenn irgendwelche Änderungen bemerkbar sind, z. B. ein kürzerer oder schwächerer Abzugsdruck, kann das auf abgenutzte oder gebrochene Teile hinweisen. **Rufen Sie den Kundendienst zur Unterstüzung an, bevor Sie den Paintball-Markierer wieder verwenden.**

Schritt 10. Allgemeine Sicherheitshinweise
- Den Paintball-Markierer immer so behandeln, als wäre er geladen.
- Zielen Sie immer nur in eine SICHERE RICHTUNG. Halten Sie die LAUFMÜNDUNG immer in eine SICHERE RICHTUNG.
- Lassen Sie den Paintball-Markierer immer gesichert, bis SICHER geschossen werden kann.
- Prüfen Sie stets, ob der Paintball-Markierer gesichert und entladen ist, wenn er von einer anderen Person übernommen oder aus dem Waffenschrank genommen wird.
- Legen Sie Ihren Finger nie auf den Abzug oder in den Abzugbügel ehe Sie schussbereit sind.
- Zum Schutz der Augen sollten Sie und alle beteiligten Personen immer eine Paintball-Schutzbrille tragen.
- Blicken Sie niemals in den LAUF oder die MÜNDUNG eines Paintball-Markierers.
- Schießen Sie niemals auf eine Person, die nicht die vorschriftsmäßige Spezialschutzbrille trägt.
- Demontieren Sie den Paintball-Markierer immer erst, nachdem der CO_2 Tank entfernt (Siehe **Schritt 3B**) und der Markierer gesichert (Siehe **Schritt 2A**) wurde.
- Bringen Sie die Hände nicht mit entweichendem CO_2 Gas in Berührung. Ein Hautkontakt kann Frostbeulen verursachen.
- Für korrekte Handhabung und Lagerung sind die am CO_2 Tank angebrachten Warnhinweise des Herstellers zu beachten.
- Verwenden Sie ausschließlich Paintballs mit Kaliber 0,68. Verwenden Sie niemals gebrauchte Munition.
- Prüfen Sie vor der Verwendung stets die Schussgeschwindigkeit.
- Die Schussgeschwindigkeit darf 300 fps (91 m/s) nicht übersteigen.
- Versuchen Sie den Paintball-Markierer nicht selbst zu zerlegen oder daran herumzubasteln, mit Ausnahme der in diesem Handbuch beschriebenen Anleitungen zum Entladen der Paintballs sowie zum Reinigen und Ölen des Markierers. Wenden Sie sich bei einer Reparatur an ein zugelassenes Servicecenter oder senden Sie den Markierer an das Werk zurück.
- Bewahren Sie den Paintball-Markierer nur im entladenen und entgasten Zustand an einem abgeschlossenen Ort auf. Stellen Sie sicher, dass **ALLE** Paintballs entfernt wurden (Siehe **Schritte 3B und 5B**).
- Wenn nicht geschossen wird, muss der Lauf mit einer Schutzvorrichtung blockiert werden (LAUFVERSCHLUSS).

TECHNISCHE DATEN

Wirkungsweise:	Halbautomatisch, 7 Schüsse pro Sekunde	Länge:	DMS01 45 cm
Kaliber/Munition:	Paintballs im Kal. 0,68		DMS02 45 cm
Gewicht:	DMS01 1,8 kg		DMS03 52 cm
	DMS02 1,4 kg	Lauf:	Abnehmbar, präzisionsgefertigtes, stranggepresstes Aluminium
	DMS03 1,65 kg	Energiequelle:	CO_2
		Sicherheit:	Querbolzen

LEISTUNG

Beim Benutzen des Paintball-Markierers unter 21°C verringert sich die Anzahl der präzisen Schüsse. Das Gegenteil gilt bei Temperaturen über 21°C. Viele Faktoren wirken sich auf die Schussgeschwindigkeit aus, u.a. Marke und Typ des Paintballs, Inhalt des CO_2 Tanks, Ölung, Zustand des Laufs und Temperatur.

REPARATURDIENST

Wenn Ihr Paintball-Markierer reparaturbedürftig ist, bringen oder senden Sie ihn zu einem zugelassenen Servicecenter oder an Diablo Marketing LLC. Für Adressen der zugelassenen Servicecenter in Ihrer Gegend rufen Sie bitte unseren Kundendienst an unter der Nummer +1 585-657-6161 in den USA an. (Internationale Kunden sollten sich an ihren Händler wenden.) ZERLEGEN SIE DEN PAINTBALL-MARKIERER NUR WIE IN DIESEM HANDBUCH ANGEWIESEN ZUM ENTLADEN DER PAINTBALLS ODER ZUM REINIGEN BZW. ÖLEN DES MARKIERERS! Zur Reparatur werden Spezialwerkzeuge und Vorrichtungen benötigt. Wenn Sie den Markierer selbst zerlegen, besteht die Gefahr, dass Sie ihn nicht wieder richtig zusammenbauen. In diesem Fall übernimmt Diablo Marketing LLC keine Haftung.

1 JAHR BESCHRÄNKTE GARANTIE

Für ein Jahr ab Kaufdatum wird dem Käufer garantiert, dass dieses Produkt frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Die Garantie ist übertragbar. Zur Registrierung der Seriennummer Ihres Paintball-Markierers senden Sie bitte die Registrierkarte, die der Bedienungsanleitung beiliegt, zurück. Die Garantie ist nicht vom Einsenden der Registrierkarte abhängig.

DIE GARANTIE DECKT

Ersatzteile und Arbeitskosten. Kosten für den Versand des reparierten Produktes an den Kunden.

AUSGESCHLOSSEN SIND

Kosten für den Versand des defekten Produktes an Diablo Marketing LLC. Schäden durch unsachgemäße Handhabung oder durch mangelhafte Pflege (Siehe **Schritt 9**). Alle sonstigen Auslagen. FOLGESCHÄDEN, NEBEN SCHÄDEN ODER NEBENAUSLAGEN, EINSCHLIESSLICH SACHSCHADEN. IN MANCHEN LÄNDERN IST DER AUSSCHLUSS ODER DIE BESCHRÄNKUNG VON NEBEN- UND FOLGESCHÄDEN GESETZESWIDRIG. DIE OBEN ERWÄHNTEN EINSCHRÄNKUNGEN TREFFEN IN SOLCHEN FÄLLEN EVENTUELL NICHT AUF SIE ZU.

GARANTIEANSPRÜCHE

USA Kunden: Senden Sie Ihren Namen, Adresse, Beschreibung des Problems, Telefonnummer und Kopie des Kaufbelegs zusammen mit dem Produkt ein. Verpacken und schicken Sie alles an Diablo Marketing LLC, Rts. 5&20, P.O. Box 308, E. Bloomfield, NY 14443.
Kanadische Kunden: Gleiche Verpackungsanweisungen wie oben. Schicken Sie alles an Crosman Parts & Service Depot, 611 Neal Drive, Peterborough, Ontario K9J 6X7, Kanada.
Kunden anderer Länder: Schicken Sie das Produkt bitte an Ihren nächstliegenden Händler. Wenn Sie nicht wissen, wer Ihr Händler ist, rufen Sie bitte die Nummer 585-657-6161 an und verlangen Sie unsere Internationale Abteilung.

STILLSCHWEIGENDE ZUSAGEN

JEGLICHE STILLSCHWEIGENDEN ZUSAGEN, EINSCHLIESSLICH ZUSAGEN ZUR MARKTGÄNGIGKEIT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK SIND AUF EIN JAHR AB KAUFDATUM BESCHRÄNKT. IN MANCHEN LÄNDERN SIND ZEITBEGRENZUNGEN FÜR STILLSCHWEIGENDE ZUSAGEN GESETZESWIDRIG. DIE OBEN ERWÄHNTEN EINSCHRÄNKUNGEN KÖNNEN IN SOLCHEN FÄLLEN EVENTUELL NICHT AUF SIE ZUTREFFEN.

Wenn irgendeine Klausel dieser Garantie durch ein Gesetz des Staates, Landes oder durch örtliche Bestimmungen nicht erlaubt ist, ist sie nicht anwendbar. Diese Garantie gibt Ihnen bestimmte Rechte. Es können Ihnen jedoch noch weitere Rechte zustehen, die von Land zu Land verschieden sind.